

Dejando muy claro que erró

Daniel siempre fue muy exagerado. En su versión particular del juego de adivinanzas, cuando el usuario falla el intento de acertar, se muestran diez advertencias de que ha cometido un error en la pantalla.

Aquí está el código de Daniel:

```
<meta charset="UTF-8">
<script>

    function saltarLinea() {

        document.write("<br>");
    }

    function imprimir(frase) {

        document.write(frase);
        saltarLinea();
    }

    function sortearNumero() {

        return Math.round(Math.random() * 100);
    }

    var numeroPensado = sortearNumero();

    var numeroLanzado = parseInt(prompt("Ingrese un núme
```

```
if(numeroLanzado == numeroPensado) {  
  
    imprimir("Uau! Vos acertaste, pues yo pensé en e  
} else {  
  
    imprimir("¡Se acabó, vos erraste!");  
    imprimir("¡Se acabó, vos erraste!");  
    imprimir("¡Se acabó, vos erraste!");  
    imprimir("¡Se acabó, vos erraste!");  
    imprimir("¡Se acabó, vos erraste!");  
    imprimir("¡Se acabó, vos erraste!");  
    imprimir("¡Se acabó, vos erraste!");  
    imprimir("¡Se acabó, vos erraste!");  
    imprimir("¡Se acabó, vos erraste!");  
    imprimir("¡Se acabó, vos erraste!");  
}  
</script>
```

[COPIA EL CÓDIGO](#)

Ten en cuenta que las diez instrucciones que se muestran son las mismas.

Ayuda a Daniel marcando la opción que contiene otra forma más eficiente de mostrar el mensaje ("¡Se acabó, vos erraste!") ¡10 veces! De esa manera, si quiere alterar el mensaje tendrá que cambiar el texto en un solo lugar.

A

```
<meta charset="UTF-8">  
<script>
```



```
// funciones omitidas saltarLinea, imprimir, s
```

```

    var numeroPensado = sortearNumero();

    var numeroLanzado = parseInt(prompt("Ingrese un número"));

    if(numeroLanzado == numeroPensado) {

        imprimir("Uau! Vos acertaste, pues yo pensé que no!");
    } else {
        var contador = 1;

        while(contador < 10) {

            imprimir("¡Se acabó, vos erraste!")
            contador = contador +1;

        }
    }
}
</script>

```



```

<meta charset="UTF-8">
<script>

```



```

    // funciones omitidas saltarLinea, imprimir, sortearNumero

    var numeroPensado = sortearNumero();

    var numeroLanzado = parseInt(prompt("Ingrese un número"));

    if(numeroLanzado == numeroPensado) {

        imprimir("Uau! Vos acertaste, pues yo pensé que no!");
    } else {
        var contador = 1;

        while(contador <= 10) {

            imprimir("¡Se acabó, vos erraste!")
            contador = contador +1;

        }
    }
}
</script>

```

¡Correcto! Recuerda que el `while` repetirá TODAS las instrucciones que estén dentro de su bloque `{ }` cuando la condición pasada sea `true`. Observa que el `while` recibe en sus paréntesis `()` la expresión `contador <= 10`. Cuando el navegador interpreta la línea del `while` preguntará: ¿El valor de la variable `contador` es menor que o igual a 10? Como

variable contador recibe el valor 1 en su inicialización el resultado de la expresión `contador <= 10` será `true`. Siendo así, el `while` estará autorizado para ejecutar la instrucción dentro de su bloque, en ese caso, la instrucción `imprimir("¡Se acabó, vos erraste!");` y la instrucción `contador = contador + 1`.

¿Tiene sentido que él ejecute `imprimir("¡Se acabó, vos erraste!")`? Por supuesto, pero ¿recuerdas la razón por la que hacemos `contador = contador + 1`? Ten en cuenta que esta variable existe solo para un propósito: es la que romperá la sección de repetición `while`. Con cada repetición de la instrucción `imprimir`, necesitamos aumentarlo para saber que ya lo hemos ejecutado, una, dos, tres veces, etc.

Si no tenemos la instrucción `contador = contador + 1`, la condición pasada al `while` dará siempre `true` y caeremos en una repetición infinita, el famoso `loop infinito` y muy probable que nuestro navegador se cuelgue.

C

```
<meta charset="UTF-8">
<script>
```



```
// funciones omitidas saltarLinea, imprimir, s

var numeroPensado = sortearNumero();

var numeroLanzado = parseInt(prompt("Ingrese un

if(numeroLanzado == numeroPensado) {

    imprimir("Uau! Vos acertaste, pues yo pens
} else {
    var contador = 1;

    while(contador <= 10) {

        imprimir("¡Se acabó, vos erraste!")
    }
}
</script>
```

PRÓXIMA ACTIVIDAD

